

Federica Beretta

Titolo: *Svestizione*

Tipologia: Scultura

Materiali: Scatole cinesi in: stagno e fotoincisione su stagno, legno e incisione su legno, cartone e incisione su cartone, carta e bruciatura della carta, filo di ferro

Anno: 2010

La scatola è un pretesto e una metafora.

Per fruire dell'opera bisogna interagire con essa, aprirla ed estrarre una scatola alla volta per vedere al suo interno che essa non contiene nulla (se non un'altra scatola), ma la superficie esterna anonima e pulita contrasta con l'interno lavorato.

Così il contenuto della scatola diventa la scatola stessa, che racconta attraverso un'immagine, sempre uguale, una storia universale.

I materiali sono fondamentali perchè narrano lo sgretolarsi della superficie, della materia, che diventa sempre più fragile fino a rimanere un'ossatura senza pareti.

Così anche l'immagine scelta (un abbraccio) si fa sempre meno definita fino a perdere del tutto i contorni che la delimitano e sembrando una semplice astrazione.

L'immagine si presenta quindi all'interno della scatola, discreta e non invasiva, si può leggere solo dopo aver estratto tutte le altre scatole, quindi averle aperte fino ad arrivare alla fine.



Titolo: *Grafo di Königsberg*
Tipologia: Installazione
Materiale: Tappeto in gomma rigata
Anno: 2010

Opera nata per la mostra *Artematica*, pensata per l'Esosof 2010 in collaborazione con il dipartimento di Matematica.

Il progetto del percorso (*Grafo di Königsberg*), nasce da quello noto come il problema dei sette ponti di Königsberg.

Quello che all'epoca veniva considerato un rompicapo, fu risolto dal matematico Eulero nel 1736, dando così origine alla teoria dei grafi, oggi considerata fondamento della concezione delle reti.

Il grafo è una struttura matematica usata per rappresentare la relazione binaria tra elementi di due insiemi; un insieme di vertici (nodi), uniti da archi (spigoli) usato per schematizzare problemi complessi.

In questo caso il problema in questione (quello dei sette ponti), diventa una stimolante suggestione per lanciare un interrogativo allo spettatore ed invitarlo ad interagire con l'opera, entrando quindi in relazione con quello che è l'allestimento di tutta la mostra.

Gli si chiede di provare a compiere l'intero percorso senza mai passare due volte sullo stesso tratto, riproponendo un po' quella che era il passatempo degli abitanti di Königsberg (oggi Kaliningrad, città natale di Immanuel Kant), che si dice passassero i pomeriggi domenicali passeggiando per la città e tentando di trovare la soluzione al problema provando a percorrere i sette ponti senza mai passare due volte sullo stesso.

Sta al visitatore decidere se provare o no a compiere l'impresa e stabilire se quello che gli viene richiesto sia o no effettivamente possibile.

Il Grafo è una struttura matematica che consiste in un insieme di vertici (o nodi) connessi tramite spigoli (o link).

L'esistenza o meno del percorso è una proprietà del Grafo e non dipende dalla nostra capacità di trovarla. (Eulero)

“Nella loro architettura, i grafi o le reti nascondono proprietà che possono limitare o favorire ciò che noi possiamo fare con loro.” Albert-Laszlo Barabási

Percorrere...

un'opera da pestare, da provare, da cercare di risolvere.

Trovare una soluzione, sempre se sia possibile farlo, sempre se ci sia una soluzione.

Un percorso che si snoda tra le opere, che le collega come un filo sottile, le circonda adattandosi alle loro forme, plasmandosi con le geometrie dello spazio che lo accoglie.

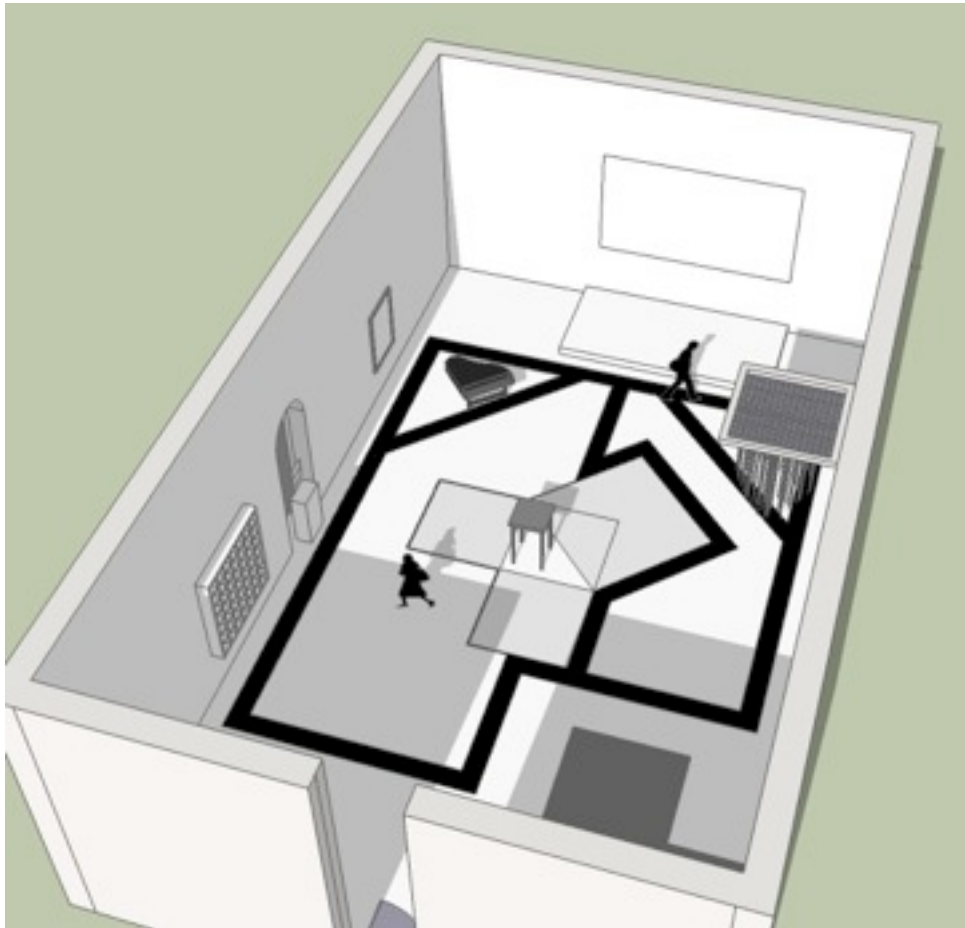
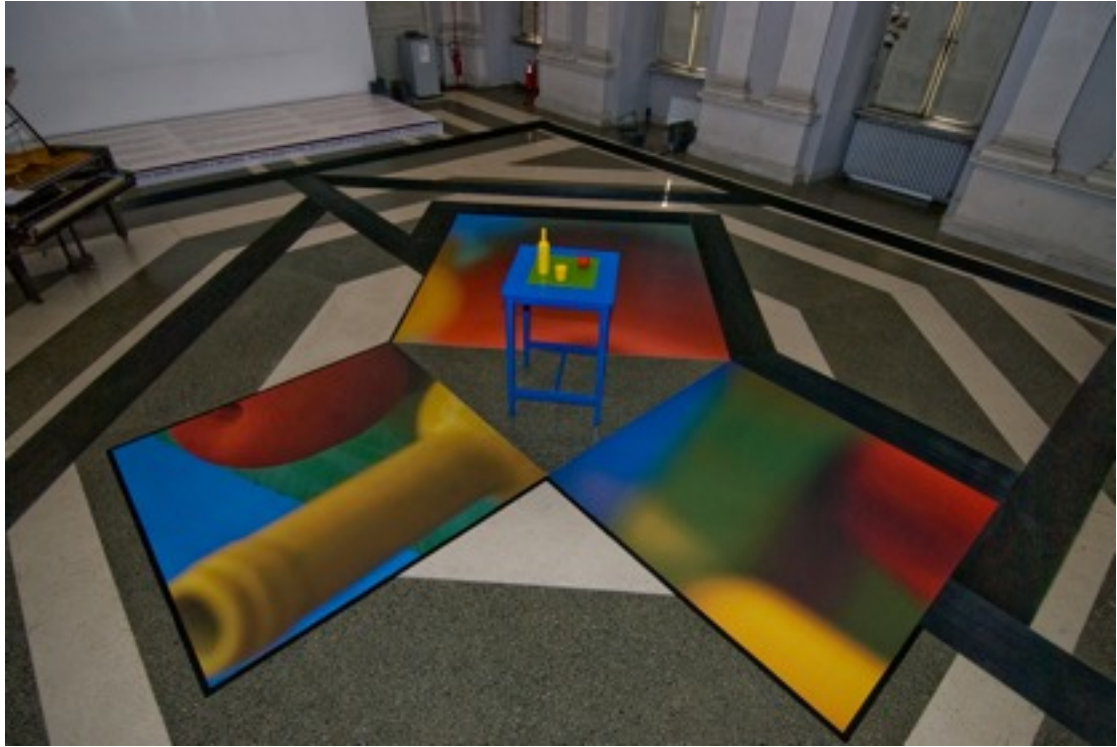
Le curve diventano così tratti rettilinei e le diagonali si trasformano in spigoli vivi.

Lo stesso pavimento di marmo della sala suggerisce preziose direttive.

L'idea di fondo non ne viene intaccata e la domanda rimane invariata: è possibile percorrerlo tutto senza mai passare due volte sullo stesso tratto?

Questo adattarsi silenziosamente ai volumi esistenti e il muoversi discreto nell'architettura dello spazio, rendono il lavoro una linea guida, un suggerimento.

Il percorso si propone a chi ha voglia di scoprirlo; provare a seguirlo è una scelta, tentare di risolverlo una sfida, un interrogativo aperto a più risposte.



Titolo: *Creazione*

Tipologia: Video-installazione

Materiali: otto scatole con coperchio in cartone da imballo, otto cornici digitali, otto video, sedici prolunghe.

Anno: 2010

Il **corpo** è il pensiero costante. La corporeità intesa come fisicità e quindi caducità si manifesta nel continuo mutamento.

L'infinità transitorietà, come un meccanismo che ci appartiene e al quale siamo soggetti indistintamente, diventa un movimento instancabile e incessante.

Un flusso che prosegue ciclicamente, come un'armonia o un suono.

Un movimento infinito, Un ritmo ciclico, nessuno ne è escluso.

Mutamento continuo, flusso di energia che prosegue infinitamente.

Attraverso l'oggetto è possibile riflettere su una condizione universale.

La **scatola** è pensata come metafora dell'uomo, contenitore, involucro, nell'accezione Platonica (giara) che distingue l'anima dal corpo; visione che ha condizionato tutta la cultura occidentale, non ch  le forme interpretative del Cristianesimo, al quale siamo immancabilmente soggetti per tradizione.

Anima/Corpo

Corpo nudo/Veste

L'idea costante   quella di una copertura di riferimento, di una bipartizione dell'esistenza; dentro/fuori, celato/visibile.

Otto scatole, otto come sono le punte della stella polare, numero dell'equilibrio cosmico e della mediazione tra cielo e terra da cui deriva un movimento perfetto, immutabile, continuo e fluente.

Si pu  guardare all'interno di ciascuna scatola per scoprire una dimensione nascosta, ma non segreta.

Alcuni video posizionati all'interno mostrando particolari molto ravvicinati degli ingranaggi di una macchina. La camera fissa su un dettaglio specifico genera un disorientamento visivo per il quale non   subito percepibile la natura dell'oggetto ripreso.

L'opera diventa macchina; cos , la fissit  di un oggetto installato in uno spazio, cela l'infinita trasformazione intrinseca e impossibile da arrestare.

Ogni scatola mette in luce un passaggio, un frammento che fa parte del ciclo e un rumore di fondo accompagna tutto il processo.

Non   un rumore assordante, ma lento e costante, ripetitivo come un sibilo, come un respiro che tiene in vita la macchina, fornendole un'energia che scorre e alimenta le sue funzioni fisiche e spirituali; l'assemblaggio dei singoli pezzi che formano la scatola e il suo rigenerarsi continuo per cui da una scatola se ne genera un'altra.

E' percepibile il gruppo di scatole, come un oggetto pulsante, un' unica macchina vivente.

I fili collegano ogni scatola fornendo all'intero organismo l'energia necessaria per respirare, sopravvivere, senza la quale nessuna parte della stessa potrebbe funzionare.

La macchina ed il processo stesso assumono le valenze di una gestazione, di un generarsi continuo che si ripiega su se stesso per proseguire all'infinito.

I video all'interno dell'installazione riproducono i movimenti eseguiti dai macchinari utilizzati per costruire scatole: non si crea nulla, si assemblano i pezzi per dare vita all'oggetto stesso dentro il quale si sta guardando.

Autogenerarsi, rigenerarsi, piegarsi al meccanismo infinito al quale siamo soggetti, costruire.

Le otto scatole non hanno una posizione costante, ma il loro accostarsi permette di formare volumi volti a creare una dinamica spaziale.

Le prolunghe fungono in questo contesto, a collegare ciascuna scatola ad un unico punto comune, simbolicamente regalano all'oggetto una corporeità unica di riferimento. Così le otto scatole si presentano come un corpo e le prolunghe in cui passa l'elettricità, la linfa che le tiene in vita. Il rumore che si percepisce dall'esterno è dato dai video, posizionati rispettivamente uno in ognuna scatola. I video propongono particolari molto ravvicinati di macchine usate in uno scatolificio. I video sono girati con camera fissa e montati in loop. Si può assistere ai video tramite appositi occhielli fatti sulle scatole che permettono così allo spettatore di avvicinarsi per guardare all'interno.



Titolo: *Il soldato stanco*
Tipologia: scultura
Materiali: ferro saldato
Anno: 2011

Un'armatura dalla quale non si può sfuggire, solo pareti ferrose che non lasciano scampo. Pareti *consumate*; ne rimane uno scheletro.

Un'armatura impossibile da indossare, ma che giace discretamente a terra.

DimENTICATA, abbandonata, osserva silenziosa, testimone del presente e custode di un probabile passato.

Un'armatura privata di un corpo e di un ruolo.

Quello che ne rimane è lo scheletro di un oggetto consumato, ma che conserva la propria struttura come testimonianza dell'esistenza.

L'armatura diventa così, simbolo della fragilità dell'uomo.

Un uomo citato, ma assente che trova spazio nelle proporzioni di una struttura che pur nascendo con una funzione di difesa, assume qui le dimensioni di un corpo umano inesistente.

L'opera si presenta come una **struttura** dalla forma geometrica, composta da aste di ferro saldate insieme in modo da creare un oggetto unico e chiuso da ogni lato, che rimane allo stesso tempo vuoto al suo interno e privo di "pareti".

Vengono suggeriti possibili confini.

La ricerca infinita diventa costruzione.

Costruire per cercare.

Edificare per mettere ordine.

Il soldato stanco è quello che rimane dell'uomo contemporaneo, lo scheletro, i resti dopo la decomposizione del corpo.

Un uomo la cui struttura assume la forma della difesa costruita.

Se l'abito è il contenitore del corpo, quando del corpo non rimane che lo scheletro anche dell'abito indossato per un'esistenza, non rimane che l'ossatura.

Se si osserva la prima definizione del sostantivo *abitudine*, viene indicata la definizione: disposizione o costituzione naturale, **struttura**.

Proprio sulla struttura si focalizza questa ricerca, su ciò che sostiene tutto un impianto concettuale e mentale, il bagaglio che l'essere umano si porta dietro come essere mortale.

Abito appunto: etimologicamente *tutto ciò che siamo destinati a portarci dietro continuamente*.

L'opera assume le forme di un'armatura, presentando l'oggetto con tondini di ferro saldato che ne restituiscono solo lo scheletro portante.

La forma dell'armatura è il frutto di una personale rielaborazione.

L'oggetto si presenta appoggiato in un angolo direttamente sul pavimento.

La scultura da sola non potrebbe reggersi in piedi perchè la forma non glielo consente.

Le dimensioni della scultura sono quelle di un corpo maschile.

L'opera è pensata per essere quasi ignorata nello spazio in cui viene posizionata.



Titolo: *Kit per la costruzione*

Tipologia: scultura componibile - installazione

Materiali: Esterni - scatola di legno, tappeto di gomma 130 cm x 130 cm; Interni - manuale in carta plastificata 50 x 50, trenta listelli di legno, venti blocchetti di legno.

Anno: 2011

Una scultura componibile.

Dentro una scatola di legno c'è tutto il necessario per costruire una scultura.

Un **kit**, per assemblare una scultura pensata "in pezzi", da montare e smontare.

All'interno della scatola sono presenti listelli, componenti di legno ed un pieghevole che permette di seguire le istruzioni per assemblare tutti i pezzi correttamente, seguendo una precisa serie di incastri.

La scatola che li contiene si presenta anonima e la scultura al suo interno, diventa una sorta di modellino architettonico, un prototipo di quella che potrebbe diventare una costruzione vera e propria.

La forma diventa così, in potenziale, uno spazio architettonico, strutturata in modo da avere una dinamica spaziale non connotata in un campo specifico e che proprio per questo si sviluppa tra terreni attigui.

La struttura di uno spazio, lo scheletro di un corpo.

Il concetto di *abito* sviluppa così in una dinamica volta ad indagare l'idea di **abitare**, partendo da quella che è la ricerca sull'abito come oggetto simbolico e concettuale.

Abito e abitare collimano così in una struttura che non vuole collocarsi in nessun ambito specifico, ma mantenere quell'ambiguità che la fa diventare un oggetto ibrido.

Il tutto ripiegabile, scomponibile, diventa un kit per chi vuole cimentarsi nella costruzione.

La forma della struttura ha un rimando specifico ad un preciso capo di abbigliamento, un accessorio. Un cappello con un ruolo e simbologie particolari che lo caratterizzano.

Una mitra, cappello liturgico vescovile e usato dai Papi durante precise fasi delle funzioni religiose, da Papa Paolo VI è il copricapo più solenne della Chiesa dopo l'abolizione della tiara e da Benedetto XVI simbolo primario dell'ordine episcopale, presente anche nell'insegna pontificale come simbolo della conoscenza dell'Antico e del Nuovo Testamento.

La mitra è uno dei simboli usati nei rituali cattolici, uno dei costumi che contribuiscono al **potere del rito** e alla sua condivisione.

Attingere al guardaroba sacro, in particolare alle vesti ecclesiastiche, è un modo per indagare le caratteristiche di un rigido ed elaborato sistema di simbologie, che si rifà a radici antiche e trova nel lusso e nell'esagerata elaborazione di particolari, rifiniture e dettagli, la chiave per accedere ad una coscienza collettiva.

Così il simbolo diventa strumento di potere e controllo e un cappello può diventare uno delle icone di questa tradizione.

Il cappello diventa qui come "sezionato", ne risulta lo scheletro di un cappello, l'ossatura; che a sua volta si può montare e smontare, piegare e richiudere in quella che potrebbe essere una custodia da viaggio.

La contraddizione tra il fasto dell'abito e le macchine dell'umiliazione sotto di esso (cilicio etc.) si esplicita nella costruzione di uno degli oggetti di riferimento più importanti per la liturgia del rito cattolico, che compare qui come sezionato.

Costruire la struttura di una mitra, semplificandone le forme ed eliminando tutti i preziosismi che di solito la caratterizzano, utilizzando esclusivamente le "travi portanti", per darne una visione asciutta e sintetica, utilizzando un materiale naturale come il legno e assemblandolo per dare forma ad uno spazio, ad un'idea di spazio.

Lo spazio di un'idea collettiva intorno alla quale si identifica una cultura grazie all'oggetto che diventa simbolo.



L'opera si presenta come un'installazione, l'oggetto è inserito in un contesto spaziale che prevede: il tappeto di gomma su cui sono stampate in grande le istruzioni per assemblare l'oggetto, sopra il tappeto la scatola semi-aperta.

Chiunque osservi può potenzialmente decidere di aprire la scatola, seguire le istruzioni e costruire la scultura con i pezzi a disposizione.

La scultura è componibile e prende vita quando e se qualcuno decide di interagire con l'opera.

La scultura in questione è lo scheletro di una mitra e i listelli e i blocchetti presenti all'interno della scatola sono rispettivamente numerati e contrassegnati da una lettera per permettere una serie di incastri (illustrata sul manuale) che deve venire rigorosamente seguita per ottenere la scultura.

Il manuale d'istruzioni presente all'interno della scatola è stampato su una carta plastificata trasparente tradizionalmente usata dagli architetti per i progetti.

Le dimensioni del manuale (50 x 50 cm) ripropongono esattamente quelle del corporale, uno degli oggetti simbolo della liturgia del rito cattolico.

Corporale: oggetto liturgico utilizzato durante la Celebrazione Eucaristica dalla Chiesa cattolica e da altre confessioni cristiane.

È costituito di un panno di forma quadrata di tela di lino inamidato. Durante la celebrazione della Messa, dapprima il corporale è posto piegato sopra al calice; durante l'offertorio il celebrante lo distende sull'altare per posarvi sopra la patena contenente l'ostia e il calice contenente il vino.



Opera: *Rituale*

Tipologia: video-installazione

Materiali: cornici digitali, video, cavi e prolunghe elettriche

Anno: 2011/ 2013

L'opera consiste nell'esposizione di video su cornici digitali, affiancati l'uno all'altro come un casellario, sul pavimento.

La posizione scelta gli toglie la facilità di visione data da una posizione a cui si è più abituati nella fruizione dell'opera, quella al muro.

I video sono particolari di macchine in continuo movimento, che girano in loop.

L'opera nasce con otto video, ma il numero è variabile, così come la dimensione dell'installazione video.



RITUALE

rito: s.m. [dal lat. ritus -us, di origine indoeuropea].

1. a) Il complesso di norme che regola lo svolgimento di un'azione sacrale (...), b) La cerimonia religiosa stessa, l'azione sacrale.

2. In senso non religioso, prescrizione, cerimonia, usanza in genere.

3. Sinonimo di procedura.

rituale: agg. e s.m. [dal lat. ritualis, der. di ritus -us]

1. a) agg. che appartiene al rito, È conforme al rito, si svolge secondo il rito (...), b) Prescritto dalla legge, dalle disposizioni, o conforme alla consuetudine (...).

2. a) s.m. La struttura di un determinato rito considerato nel suo insieme e nella forma descritta dal libro liturgico: cioè il rito considerato in se stesso, nella sua forma statica. Comprende quindi sia le formule, sia le diverse parti di cui si compone il rito, sia i gesti, i movimenti e i vari atteggiamenti da assumere secondo lo svolgimento del rito medesimo (...), b) Il libro che contiene un determinato rito, in particolare il Rituale Romano, libro ufficiale della Chiesa latina, proprio del Sacerdote (una volta chiamato sacerdotale) (...).

Svelare il processo e il meccanismo intrinseco di dinamiche a cui ci si sottopone, come un segno della croce, un battesimo o un'Eucarestia.

L'uomo si abitua a determinate gestualità senza rendersene conto, perchè fanno parte di un sistema di valori a cui ha scelto di appartenere per principio; di un gruppo, di una comunità o di una religione in cui si identifica.

Così la ritualità è la tendenza a ripetere una gestualità assimilata e condivisa (più o meno consciamente) attraverso l'uso di gesti e azioni attentamente codificate.

Svelare il meccanismo, ovvero togliere la copertura, l'involucro che lo ricopre; la ritualità diventa esplicita e i movimenti incessanti della macchina sono ripetizioni costanti e visibili su piccoli schermi affiancati: la macchina esce allo scoperto e svela le sue più intime debolezze come un corpo spogliato, come il momento in cui Adamo ed Eva si accorgono per la prima volta di essere nudi e se ne vergognano, perchè solo allora inizia per loro la consapevolezza di essere umani e da lì la ricerca infinita, la conoscenza del mondo. Il momento della Costruzione è il momento del pensiero, l'attimo in si scoprono le potenzialità del proprio agire.

Rituale è il momento di passaggio tra una gestualità tacitamente condivisa e il momento della scoperta, quindi della costruzione.

La macchina (da cucire) richiama a questo momento, il momento in cui per la prima volta l'uomo ha sentito la necessità di un abito, di coprirsi o di vestirsi di qualcosa.

Così costruire un abito, accettare la propria condizione mortale, ma pensante; Costruire un abito come costruire un pensiero, coprirsi, vestirsi di un'idea.

